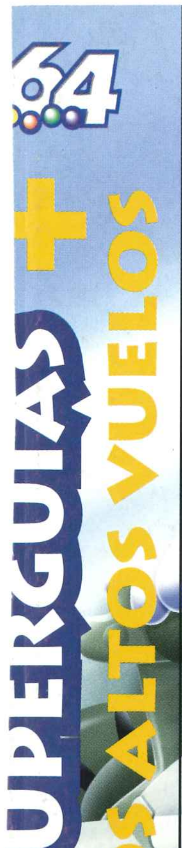


Star Wars Episode 1 Racer

- ¡Trucos para cada circuito!
- ¡Te revelamos todos los atajos!
- ¡Supera nuestros récords!



Quake II

- ¡Guías para todos los niveles!
- ¡Encuentra todos los interruptores!
- ¡Te confesamos los passwords!

No. 8



Los mejores consejos para Rouge Squadron, Bust-a-Move 3DX, Command & Conquer y Mario Party



Dos Superguías

Star Wars Episode 1: Racer & Quake II

CRÉDITOS

DOS SUPERGUÍAS + TRUCOS DE ALTOS VUELOS STAR WARS EPISODE 1: RACER Y QUAKE II

Gratis con el número 26 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, 2ª 3ª
08007 - Barcelona
Tel: 93 329 97 48 / 93 324 90 56

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactor: Miquel López, Raquel García
Maquetación electrónica: Josep Lorente

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: ROTOGRAPHIK
Depósito Legal: B-33714-99

Impreso en España - Printed in Spain

Contenido

¡Bienvenidos!

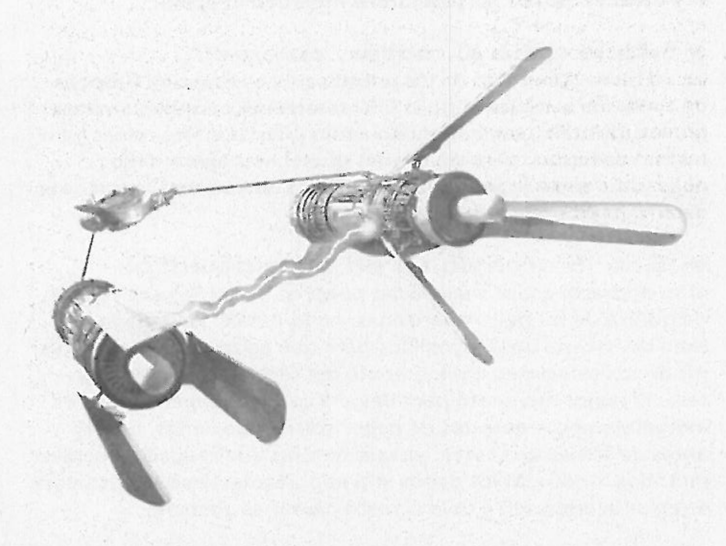
El universo de Star Wars es tan fascinante que una simple escena de no más de diez minutos de La Amenaza Fantasma ha servido para inspirar un monumental juego de carreras. Se trata, sin duda, de uno de los mejores juegos de carreras futuristas que se verán jamás en una consola de videojuegos, gracias a unos planetas de lujo, a unos pods excelentes y a un montón de oportunidades para potenciarlos.

Merced a la calidad y a la campaña publicitaria que ha acompañado a la película, Episode 1 se ha vendido como churros, así que, para satisfacer a todos aquellos que están pidiendo ayuda a gritos, hemos realizado esta completa guía circuito por circuito.

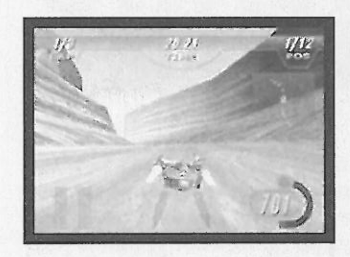
Cuando Quake II llegó a la redacción de M64 causó sensación, ya que la versión para la consola de este clásico del PC es algo más que una simple conversión, aunque no ha perdido ni un ápice de la velocidad y el frenesí del original. Sin embargo, es complicadillo, por lo que hemos analizado a fondo todos y cada uno de los niveles para poder ofreceros algunos truquillos que os ayudarán a completarlos. Y por si esto fuera poco, también hemos incluido los passwords de cada nivel (los tienes en negrita en el recuadro negro que encabeza cada página); no te pases de tramposo, y utilízalos sólo cuando los necesites de verdad. ¡A pasárselo bien!

STAR WARS EPISODE 1: RACER

En esta guía encontrarás un análisis de todas y cada una de las 24 pistas de Racer para que no te pierdas ni uno de los atajos y sepas dónde hay que acelerar y dónde pisar el freno. Además, hemos incluido algunas marcas conseguidas por los chicos de la redacción para que te animes a superarlas. Lee atentamente nuestros consejos y verás como en un par de acelerones pulverizas todos los récords de tu vecindario.



CARRERAS CON SECRETOS





● Un buen comienzo

Como sucede con la mayoría de juegos de carreras futuristas del mercado, Racer te garantiza un inicio fulgurante gracias a un ingenioso uso del turbo en la misma línea de salida. Antes de que el número "1" desaparezca por completo, presiona el botón A y verás como tus perseguidores muerden el polvo.

● "¡Dale caña al motor, colega!"

La correcta utilización de los propulsores es esencial, después de todo, los corredores de la CPU raramente cometen errores graves. Utilízalos tan a menudo como puedas en las rectas y en las curvas fáciles, pero no olvides que el más ligero de los golpecitos suele acarrear consecuencias desastrosas, como una explosión de tus motores, por ejemplo.

● ¡Eso lo arreglo yo en un momento!

Si tu podracer acaba más hecho polvo que uno de esos coches de policía de las pelis americanas, no lo dudes: ha llegado la hora de hacerle unos arreglillos para que aguante hasta que tus pit droids se ocupen debidamente del tema al final de la carrera. El mejor momento para llevar a cabo tus reparaciones es inmediatamente después de haber sufrido los daños, o justo antes de tomar una curva, ya que tendrás que reducir velocidad de todos modos. Si los daños son importantes, haz lo justo para arreglar la dirección y deja el resto para más adelante.

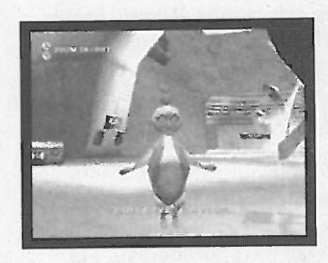
● Giros más cerrados

Debido a las altas velocidades a las que circulas, la maniobra habitual izquierda/derecha empleada para girar no es suficiente en la mayoría de las curvas de Racer. Es por eso que los desarrolladores han incluido una manera de tomar las curvas más cerradas. Mientras diriges tu nave, presiona Abajo en el Stick analógico para elevar ligeramente tus motores. Esto te dará más control y tu velocidad apenas se verá afectada.
Los derrapes (botón Z) adquieren importancia hacia el final del juego, cuando encuentras algunos giros y curvas extremadamente complicados. El sitio ideal para practicar es Grabvine Gateway, la pista derrape por excelencia.



● ¡Pista superada!

Como la carretera tiene menos fricción, puedes aumentar tu velocidad si te pegas a ella. Aunque, dicho esto, no hay razón por la cual no debas aprovechar los atajos para adelantar a alguien en un torneo.



● De lado

En algunas carreras encontrarás huecos muy estrechos por los que pasar. La mayoría de los podracers pasan fácilmente si saben colocarse de lado en el momento preciso, aunque no siempre hay tiempo. Si crees que no lo vas a conseguir, mantén C-izquierda C-derecha para pasar a la acción con unas cuantas piruetas.

● Selección de pilotos

Para llegar al final del juego sólo necesitas a dos personajes, Anakin Skywalker y Bullseye Navior. El Jovencito Skywalker se las apañará muy bien en el primer circuito y, una vez hayas vencido en la pista de Sunken City, podrás seleccionar a Bullseye y equipar su podracer con el dinero que has ahorrado.



SACAR PARTIDO A TUS AHORROS

● Máximas ganancias

Antes del inicio de cada carrera, selecciona "Winner Takes All" para la distribución del premio, de manera que el 100% del dinero será para aquel piloto que acabe en primera posición. Empieza la carrera y, justo antes de llegar a meta, comprueba tu posición. Si no ocupas el primer lugar, vuelve a empezar la carrera para intentarlo de nuevo. Técnicamente estás haciendo trampas... ¿Ética o dinero? Difícil elección...

● ¿Tacaño yo?

Asegúrate de que siempre tienes unos cuantos miles de trugnuts de reserva y que sólo gastas el dinero en reformas que son estrictamente necesarias. Llegará el momento en el que una pieza muy concreta será vital para poder ganar una carrera y si ya no te queda dinero lo vas a tener un poco crudo...

● Más dinero

Hay algo que puedes hacer si te ves apurado. Dedícate a negociar con Watto. Ofrécele cambiar piezas por un modelo inferior acompañado de un fajo de billetes. Antes de que cierres el trato, échale una ojeada a la caja registradora. La cifra indicada debería ser negativa, y será la cantidad que recibirás a cambio de la pieza. Si tratas de hacer un trueque con una pieza en mal estado, te ofrecerá una cantidad considerablemente inferior a la normal.

● "Pit droids"

En cuanto hayas adquirido la pieza nueva para tu podracer, insístele a Watto para que te venda tres o cuatro de estos androides. Sin ellos, las reparaciones de tu nave no serán muy duraderas... y la verdad es que después de haberte gastado 17.000 trugnuts en piezas para mejorar tu nave, resulta muy frustrante encontrártelas carbonizadas y ver que sólo obtendrás un mísero trugnut por ellas.

Si mejoras tu nave en el modo Tournament, podrás utilizarla en Time Attack para fijar nuevos récords. No te preocupes por lo de cambiar piezas entre los distintos podracers. Se hace automáticamente.

PISTAS

AMATEUR PODRACING CIRCUIT

THE BOONTA TRAINING COURSE

MARCA A BATIR 0:38.612



● Ésta es la primera carrera, así que no es demasiado peligrosa. Las curvas que tiene son facilillas, pero no dejes que tus motores se sobrecalienten.

● La pista se estrecha a media carrera, pero no resulta muy complicado. Tira hacia atrás el stick analógico y gíralo en seco para evitar colisiones contra los muros.

● Endereza rápidamente tu nave y lánzate a toda propulsión. En el último tramo de la carrera abundan las rocas. Cuidado, porque pueden dañar tus motores y reducir tu velocidad. Y eso suele ser un factor decisivo para hacerse con la victoria.

MON GAZZA SPEEDWAY

MARCA A BATIR 0:15.615

● Es un circuito pequeño y sin tramos largos, con lo cual alcanzar la velocidad máxima es prácticamente imposible. Podrás emplear el modo boost en pequeñas dosis.

● Aquí se trata de demostrar lo bien que sabes tomar las curvas. Tómalas bastante cerradas y ganarás tiempo, además de salir sin correr el riesgo de estamparte contra la columna central.

● En el modo tournament no es nada raro encontrarte con que les has sacado una vuelta de ventaja a un par de tus oponentes. Date un beso (si llegas) por haber humillado a estos conductores domingueros.



MARCA A BATIR
1:17.264

● Cruza el puente, pasa a través de la catarata y sal hacia el lago helado. Mantén Arriba presionado en el stick analógico de manera que puedas aterrizar pronto y adaptarte a la superficie helada que te espera. Dirigir la nave es complicado, pero intenta girar mientras presionas Abajo para conseguir un agarre extra.

● Ir hacia arriba resulta un atajo ideal. En lugar de adentrarte por la gran caverna, tira hacia arriba y a la derecha, por encima de la misma. Con esto te ahorras un buen trozo.

● Después de la primera vuelta, una de las carpas al fondo de la línea de meta se abrirá para mostrar un túnel que conduce, a través de la montaña, ¡al último tramo de la carrera! ¡Y lo mejor de todo es que este atajo está disponible en la mayoría de carreras de Ando Prime!

AQUILARIS CLASSIC



● Mientras avanzas hacia las puertas automáticas, mantente en el camino de la izquierda para restar un par de segundos a tu marca y decide rápidamente por cuál de las dos puertas vas a entrar. Están abriéndose y cerrándose continuamente, así que elige bien.

● Cuando ya te encuentres de nuevo dentro de los túneles, suelta el acelerador en los giros muy cerrados y fuerza el motor al máximo en las rectas.

● El cruce que hay antes de llegar a la meta es arriesgado, sobre todo si tienes dos o tres naves que te persiguen. Mantén la sangre fría, frena y vira hacia la derecha para no complicarte la vida.



MALASTARE 100

● Un toquecito a Z y habrás sobrepasado la primera curva. A partir de aquí, es cuestión de utilizar tus propulsores para cruzar por encima del agua y avanzar por la pista.

● Sube por la cuesta que tienes a la izquierda y recorta la curva, pero presta mucha atención a medida que te vayas acercando a la vertiente rocosa situada inmediatamente después.

● Sitúate a la izquierda en el interior del siguiente túnel y mantén Abajo presionado para saltar por encima del hoyo que hay en la carretera. Si quieres conseguir un aumento extra de la velocidad, activa el modo boost con anticipación, pero utiliza los frenos de aire comprimido para reducir y derrapar en la curva que hay al otro lado.

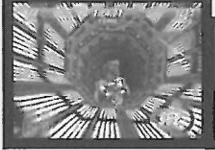
VENGEANCE

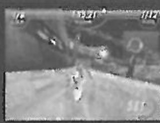
MARCA A BATIR 1:15.107

● Cruza la puerta giratoria y penetra en el túnel con los ventiladores. Sus aspas gigantes obstruirán el paso a cualquier nave que vuele por en medio del túnel, así que mantente pegado a los lados.

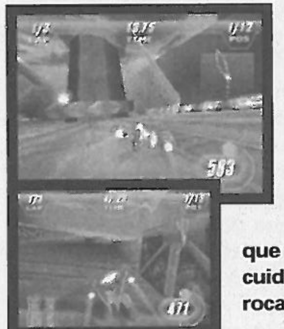
● Propúlsate hacia la zona con gravedad cero y zigzaguea entre las rocas. Si golpeas alguna, tus motores se pararán. Cuando esto ocurra, mantén Arriba presionado en el stick analógico para propulsarte de nuevo.

● Desde aquí hasta el final, es pan comido. El único consejo que te podemos dar es que tomes la última curva bien cerrada; así podrás recortar un par de segundos de tu marca en cada vuelta.





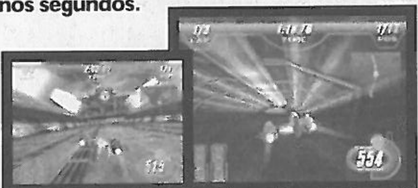
SPICE MINE RUN



● Puedes atravesar la montaña de la derecha gracias a un túnel que hay justo después de que la pista vuelva a unirse. Según el mapa que estés siguiendo, el túnel puede no estar indicado, así que ten los ojos bien abiertos. Ahora aparecerán tres caminos: elige el que hay más a la derecha, pero ten mucho cuidado, porque al final del camino hay una roca de las grandes.

●Dentro del pequeño pasaje que hay por aquí cerca hay una lanzadera antigravedad, y una colisión te costaría unos cuantos puestos, así que colócate a la derecha y quédate ahí hasta que dejes atrás el tramo enjaulado que cubre el foso en llamas. Recortarás algunos segundos.

● ¡Y ahora dale caña a tus propulsores y lánzate hacia la línea de meta a toda velocidad!



SEMI-PRO PODRACING CIRCUIT

SUNKEN CITY



● El primer pasaje subacuático es de fácil acceso si entras desde el lado derecho de la pista. De otro modo, te verás obligado a cruzar la pista desde el otro extremo, con lo que perderás la ventaja que lleves sobre tus más inmediatos perseguidores y que tanto te has trabajado. Una vez dentro, evita las rampas y mantente pegadito a la pared interior.

● Cuando, un poco más tarde, salgas al exterior, busca una tubería oxidada que tiene que estar a la izquierda de la rampa más grande. En realidad, consta de dos partes y, para alcanzar el atajo, debes frenar y girar rápidamente para dejar atrás la primera y pasar por una callejuela que te ahorrará un tramo de la carrera. Si no encuentras la callejuela, no te preocupes, a la derecha tienes otro atajo.

● Si eres valiente, sigue por la pendiente que hay después de la señal naranja y continúa circulando. Pasarás por delante de multitudes que te animan. Activa el modo boost para que enloquezcan contigo y... ¡directo a la victoria!





HOWLER GORGE

● Atraviesa la estatua por el centro y acelera para dejar a tus oponentes atrás. Cruza el puente, un poco inestable, para salir, y derrapa para tomar bien la curva tan cerrada que encontrarás. En cuanto veas la estatua encima de la colina, activa los propulsores y ¡agárrate!

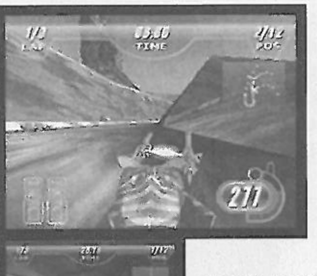
● El hielo puede ser un serio problema, pero tira hacia atrás el stick analógico mientras viras y minimizarás sus efectos sobre tu nave. Colócate en el centro de la pista tan estrecha para no darte con las paredes cuando pases por debajo de los puentes.



● En lugar de zigzaguear hacia la izquierda, la derecha y, por último, al centro, entre las rocas que hay esparcidas por todo el tramo previo a la línea de meta, quédate a la izquierda para esquivarlas. Además, esta maniobra también reduce el riesgo de accidentes.

● El atajo de la carpa se abrirá a medida que te vayas acercando al final, así que emplea tus frenos de aire comprimido para reducir e introducirte en el largo túnel que te espera.

DUG DERBY



● Nada más empezar ya tienes un gran problema: a pocos segundos del inicio de la carrera, hay una curva muy cerrada esperando ansiosa a su primera víctima. Efectúa un pequeño derrape para sortearla y sal disparado. Después encontrarás un camino que sube por la roca que tienes a tu derecha, y que vuelve a la pista después de una curva. Éste es uno de los pocos atajos del juego que la tripulación CPU también sigue para avanzar en la carrera.

● Existe un túnel muy bajo en una de las montañas que vienen después. En algunos tramos llega a estrecharse mucho, por lo que resulta extremadamente arriesgado para aquellos jugadores que no saben controlar bien su podracer. Sólo los verdaderos campeones se atreverán a ir a toda pastilla por este pasadizo.

● Aunque lo que queda de carrera es bastante sencillo, Sebulba hará lo imposible por amargarte la fiesta cada vez que se acerque a ti. Un par de fallos tontos pueden costarte la carrera, así que entrena duro.

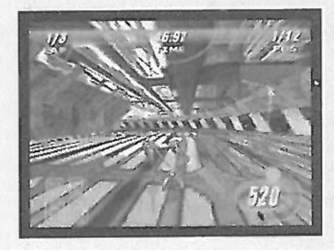
SCRAPPER'S RUN

● Los pasillos que conectan las plataformas flotantes son estrechos, pero ideales para carreras a toda velocidad. Ya desde el principio hay una recta muy larga que te da la oportunidad de marcar las distancias con tus competidores y situarte en cabeza de carrera.

MARCA A BATIR
0:45.454



● Ese túnel es muy bajo y, si tocas el suelo, perderás momentáneamente la potencia propulsora. Atraviésalo como si nada, pero pisa el freno a fondo cuando estés llegando al final; si no tu podracer saldrá volando por encima del siguiente tramo de pista e

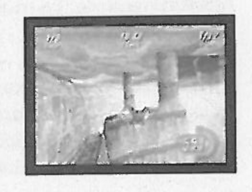


irá a parar, dando tumbos, al planeta de abajo.

● Zigzaguear con habilidad va a resultar indispensable para superar la parte siguiente. Una vez vuelvas a tener rectas ante ti, fuerza los motores al máximo hasta la curva que hay antes de la recta final. Utiliza Z para clavar un buen derrape y, a la vez, frena para mantenerte lejos del muro. Una buena dosis de velocidad es lo único que necesitas ahora.

BAROO COAST

● Dirigir tu nave con precisión es muy importante durante todo el primer tramo. Al salir de la ciudad, la pista empieza a enderezarse. Activa entonces los propulsores y pilota todo lo rápido que puedas por el camino de la derecha. Mantén Abajo presionado y dirige tu podracer entre los dos pilares, para luego intentar aterrizar en la pista del otro lado, por delante de todos los otros corredores.



● Esquiva las palmeras y dirígete hacia la playa en la zona de la frondosa jungla. Cuenta los giros mientras vas derrapando y cuando llegues a siete, busca un tramo secreto de la carretera que ha quedado abandonado con el paso de los años. Avanza entre ramas y enredaderas para llegar al otro lado de la pista.



● Los tramos más estrechos de la carrera son mucho más complicados cuando tienes a tus competidores a tu alrededor, así que aprovecha cualquier oportunidad para utilizar los propulsores y ahorrarte problemas. La última oportunidad para ponerte por delante se te presenta justo antes del final de la vuelta, cuando llegas a la parte con pilares en el centro de la pista. Colócate a la derecha y aprovecha esta distancia tan corta para procurarte un cojín de seguridad de cara a la última curva.



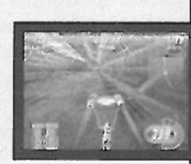
ZUGGA CHALLENGE

● Aunque en el primer tramo, justo desde el principio de la carrera, encuentres muchas curvas, utilizar los propulsores no va a suponerte ningún problema y siempre podrás recortar un par de segundos. Cuando la niebla roja alcance la pista, muévete hacia la izquierda y mantente alejado de la grúa. Dirígete hacia la colina y pasa a la siguiente, pegado a la vertiente rocosa. Ahora escúrrete por la pequeña abertura que hay al lado de la última máquina. Es mucho más fácil esto que intentar pasar por debajo de todas.

● Al llegar al cruce, tira hacia la derecha, pero para entrar en el pasaje sin chocar tendrás que parar los motores y mover firmemente el stick analógico. Las rutas por encima del foso en llamas son muy similares y ninguna de ellas es más especial que las otras.

● Cuando te adentres por el túnel largo, suelta el acelerador enseguida y tira del stick analógico hacia atrás mientras giras en la curva para que tus motores no se estampen contra la pared. Emplea los frenos de aire comprimido para las dos siguientes, ya que son un poco más complicadas.

● Justo antes del final hay otra grúa gigante rodando por ahí y, a menos que reduzcas, las probabilidades de que acabes incrustándote en ella a toda velocidad son muy elevadas... y perderás la carrera, lo cual resulta muy, muy humillante.





BUMPY'S BREAKERS



● Haz que tus motores suelten humo mientras vas dejando atrás los primeros giros y mantén Arriba presionado para esquivar la pared rocosa, porque si no te va a tocar volver a la chatarrería a por más piezas.

● Mientras circulas por el largo túnel, no olvides que los frenos de aire comprimido deben entrar pronto en juego, ya que serán vitales para salir ileso de tan mortíferas curvas. Si quieres una conducción más tranquila (algo poco común en Racer), vira hacia la derecha al salir del túnel y sigue por debajo del agua.

● Pronto encontrarás otra rampa, especialmente diseñada para provocar un choque fatal al final de la misma. Frena bien y aléjate de la curva volando.

● Aquel genial atajo de Sunken City se repite en esta carrera y es realmente provechoso, sobre todo si los malos vienen pisándote los talones. Si todavía tienes problemas para utilizarlo, frena pronto para ir reduciendo tu velocidad y salir del túnel, luego continúa frenando mientras diriges tu podracer hacia el callejón.





GALACTIC PODRACING CIRCUIT

EXECUTIONER

MARCA A BATIR 1:35.436

● Encamina tu podracer hacia la pared interior y arrímate a la curva para colarte por delante de todos. Acto seguido, eleva tus motores en el aire mientras giras para evitar que golpeen contra los bordes del puente. Descubrirás que es útil ladear tu nave para poder meterte por el hueco que hay cerca de la siguiente curva, sobre todo si estás pilotando uno de los podracers más pesados. Si éste es el caso, aprovéchate de tu tamaño para ir empujando a las naves más ligeras contra las paredes.

● Es muy tentador acelerar como un loco cuando bajes por el pozo, pero no lo hagas; de lo contrario, pasarás de largo el atajo principal de esta carrera. Mantente a la izquierda y no permitas que los otros pilotos te desplacen. Cuando abandones el túnel, presiona izquierda en el stick analógico para ir a parar a un corredor larguíííísimo. Dale caña a tus propulsores.

● Desactiva los propulsores y mantén Arriba presionado cuando entres en el pozo. De este modo, te aseguras de no tocar el techo del túnel y, al mismo tiempo, de que tus motores estén a punto una vez dentro. La gravedad cero significa que toda la potencia de tu nave puede canalizarse en un estallido de energía cinética, con lo que tu velocidad punta aumenta mientras te encuentras dentro de este conducto.

● Al llegar delante de la puerta giratoria, alinéate y dirígete al centro de la misma. Verás que hay tres caminos que seguir. Creemos que el tercero empezando por la izquierda es la mejor opción, ya que no contiene curvas complicadas y te garantiza el fácil acceso al siguiente túnel.



SEBULBA'S LEGACY

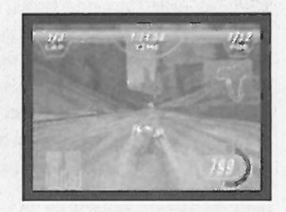
● Usa el truco del turbo al inicio de la carrera para dejar atrás a otros corredores y derrapa en la primera esquina. Pilota con cuidado hasta que llegues al agua y aprovecha este tramo largo para avanzar al pelotón de naves. Derrapa en la curva siguiente y sube por la gran roca. Empuja el stick analógico a tope para que tus motores no sufran daños. Pero no creas que este atajo es exclusivo (tus perseguidores están justo detrás de ti).

● Inmediatamente después de este atajo hay una carretera que atraviesa una montaña, con lo que te ahorras el mareo de tanto giro y tanta vuelta. Aquí debes emplear propulsiones de corta duración. A los otros pilotos también les gusta mucho esta ruta... ¡Copiones!



● Unas cuantas curvas más tarde, en una curva con forma de herradura, hallarás un pilar de roca muy alto. Reduce, sigue la ruta superior y recurre a una propulsión duradera hasta la línea de meta en cuanto la carretera se enderece. Si resbalas y te caes, no sigas la carretera. En vez de eso, corta camino por la superficie rocosa, dejando atrás el pilar, y métete en el túnel de delante. Emplea los frenos de aire comprimido para las curvas que encontrarás dentro (está oscuro, así que ¡alerta!) y pisa a fondo al salir, no vaya a ser que tus competidores (que siguieron el otro camino) ya te estén esperando en la meta.





GRABVINE GATEWAY



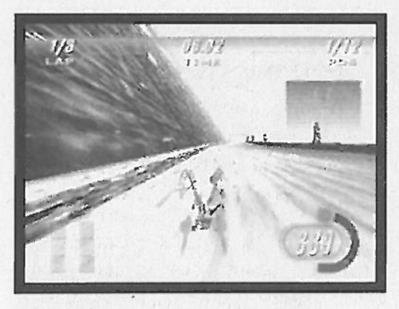
● Ésta es una de las carreras más duras de Racer y, si aún no dominas la técnica de los derrapes, vas a pasarlas canutas. Recurre al truco del turbo al empezar la carrera y sitúate a la derecha de los pilares, que irás dejando atrás. Cuando hayas salido de la ciudad, mantén el stick Abajo mientras intentas no tomar la curva demasiado abierta (no querrás que los otros pilotos te adelanten por el interior...). Una visita a la tienda de Wattto sería una buena idea si ya te ha surgido algún problemilla.

● Lo siguiente son las dunas de arena. La pista se vuelve muy peligrosa a lo largo de esta sección, con curvas muy cerradas y muy poco espacio para derrapar. Entre una curva y otra, acelera, frenando y volviéndote hacia ellas para poder pasarlas. No te extrañe si te adelantan en esta área, ya que la tripulación CPU no suele tener problemas para recorrerla a toda pastilla.

● La cosa no puede ponerse más fea... Sigue por el camino fangoso lo mejor que puedas para ir aumentando velocidad y pasar a través, o alrededor, del portal de piedra. La flora y fauna del lugar hacen que sea difícil ver la carretera, pero hay un truquito para esto: conecta el mapa con la far view (así podrás ver más carretera) y aprovéchala para maniobrar tu nave por la curva en forma de "S", tirando el stick hacia atrás mientras giras para lograr un mayor agarre a la carretera. Y si creías que la cosa estaba fea...

● El pantano es la zona más traicionera de esta carrera. Exige precisión, coordinación y práctica. Deslízate por las curvas valiéndote del gatillo-Z, pero mantén Abajo presio-nado en el analógico. Cuando lleguen las curvas estrechas, frena y apura todo lo que puedas, pero no derrapes, porque tienes todos los números para darte de bruces contra la pared.

● Activa tus propulsores cuando la pista sea recta para adelantar como un relámpago a tus competidores, colocándote a la derecha. De esta manera evitarás la parte del puente que está destrozada, por la que te precipitarías inevitablemente hacia la vertiente rocosa. Continúa dándole caña en la recta final y no habrá quién te adelante.



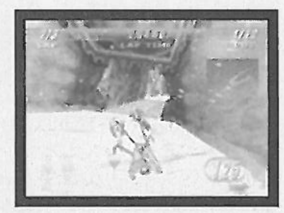
ANDOBI MOUNTAIN RUN

● Propúlsate hacia el interior de la cueva y esquiva ese pedazo de hielo que hay dentro. Las naves más pequeñas pueden pasar por el agujero que tiene en el centro, pero claro, las más grandes tendrán dificultades. Acelera en el puente y derrapa en la curva que hay después, para luego acelerar hasta la estatua. Los motores de tu nave ya habrán sido mejorados a estas alturas, así que mantén Abajo presionado en el analógico y... ¡a ver hasta dónde puedes volar!

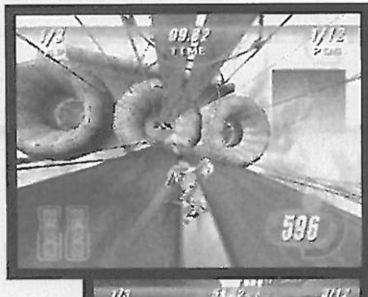
● Al otro lado de la colina se encuentra el puente subterráneo. Verás que se bifurca. Mantente en cualquiera de los dos caminos (son calcados el uno al otro, así que no importa cuál de los dos elijas) hasta que vuelvas a salir al mundo exterior. A la salida, prepárate para sorprenderte con la extensión de terreno que te espera. Forzar los motores a tope y lanzarse a toda velocidad hacia los pilares es toda una tentación, pero echándole un detallado vistazo al mapa descubrirás un camino secreto hacia la izquierda del barranco helado. Sigue ese camino y volverás a adelantarte al pelotón de naves, soltando el acelerador en las curvas del desfiladero.

● Aquella carpa del principio se abrirá a medida que te vayas acercando, ofreciéndote una manera de ganar la carrera fácilmente. Recuerda que el suelo es puro hielo, así que cuidadín cuando uses los propulsores.





DETHRO'S REVENGE

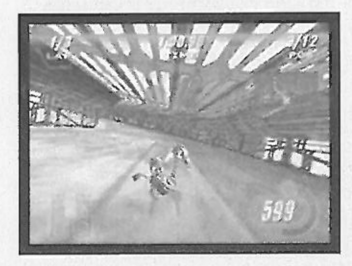


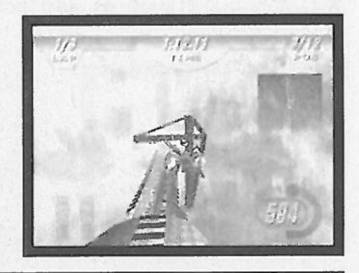
● Buena parte de esta carrera se reparte entre dos pistas, aunque ninguna ofrece una ventaja sustancial sobre la otra, así que si estás en la de abajo no te pierdes nada. Presiona Arriba e intenta mantenerte ahí mientras circulas por encima de los hoyos.



● A medida que te vayas acercando al pasaje bajo, apaga los motores y presiona Arriba para tocar el suelo todo lo rápido que puedas, evitando así pegártela contra el techo del túnel. ¡Ahora reactiva los motores y aceleeeeera!

● Saber mantener la cabeza fría cuando la presión ahoga es una cualidad ideal para la parte final de esta carrera, cuando casi puedes sentir en tu sudada nuca el aliento de tus perseguidores mientras intentas sortear una serie de curvas complicadísimas... Presiona Abajo y Derecha/Izquierda mientras pulsas A con todas tus fuerzas para no perder velocidad y derrapa en esa última curva (la que tiene el trazo negro y amarillo). Dependiendo de la nave que tengas y las mejoras que le hayas hecho, podrás propulsarte por la rampa y pasar a la siguiente plataforma. Aterriza pronto y precipítate hacia la meta.







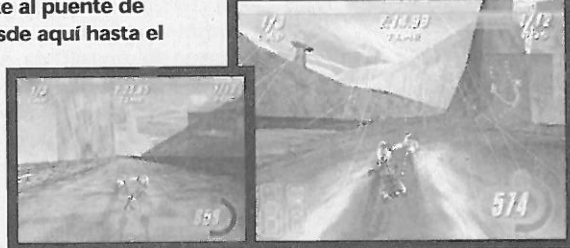
FIRE MOUNTAIN RALLY

● Las primeras curvas son largas y fáciles siempre que dejes de dar gas cuando te deslices por ellas. Antes de cruzar la catarata, tira hacia atrás del stick analógico para sortear la zanja, aprieta luego el freno y dobla la esquina.

● ¡Agárrate bien, porque nos salimos de la pista! Sigue por el camino fangoso entre las colinas, frenando y derrapando en cada una para ir dejándolas atrás sin sufrir demasiados accidentes. La forma más respetable de conservar tu posición en carrera es deslizarse como puedas por este tramo y adelantar, después, al personal de camino al volcán.

● Deberías ser capaz de pasar por el volcán sin tocar los frenos, pero ten en cuenta que la lava puede dañar considerablemente los motores o, si están sometidos al calor durante demasiado tiempo, destruirlos por completo. Sal al exterior y sube por la pendiente para acceder a la nueva área.

● Reduce para vértelas con las dunas de arena. Ésta es una de las zonas donde la gente se desespera y acaba estrellándose. Frena y sortéalas deslizándote, pero no actives los propulsores hasta que estés bien lejos de ellas, dirigiéndote al puente de piedra. Desde aquí hasta el final de la carrera nada te puede parar ya, así qué ¡a tope!



THE BOONTA CLASSIC



● Existe un atajo oculto muy al principio de esta carrera que puede hacer que empieces a distanciarte de tus perseguidores. Para acceder a él, sólo tienes que virar en la arena después de la segunda roca a la derecha. Sobre la arena tus propulsores no funcionarán como de costumbre, así que presiona Abajo para ganar altura extra mientras saltas hacia el otro lado de la pista.

● La curva en "S" que hay más adelante es una de las difíciles. Emplea Z para derrapar mientras elevas los motores y reduces frenando. Sube por la pendiente y propúlsate hacia la pista, esquivando los hoyos manteniéndote pegado a un lado. Toma el camino de la derecha que te conducirá al desierto. Pon en marcha el turbo para conservar tu liderato en la carrera y disponte a saltar por encima del foso Sarlaac presionando Abajo.

● A partir de aquí se pueden hacer varias cosas, pero creemos que lo más fácil es optar por el camino de la izquierda. Relaja un poco los motores en esa curva tan larga y baja hacia la zona de penumbra pasando entre los arcos. Ahora, dobla la esquina y propúlsate hacia la zanja. Al otro lado de la cueva, un gas altamente volátil emana de la superficie del planeta. Este gas es muy peligroso para tus motores cuando están activados; será mejor que te sitúes en los extremos y subas por las pendientes para evitar las llamas.



● El último peligro serio antes del sprint final hacia la meta llega en forma de excavadora, al tomar un atajo por la zanja. Tus competidores pasarán por debajo de esta gigantesca máquina, pero a los corredores humanos se les aconseja sortearla.

INVITATIONAL PODRACING CIRCUIT

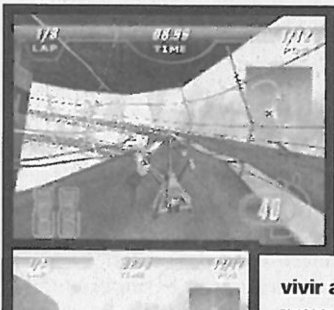
ANDO PRIME CENTRUM



● La cueva tiene dos rutas; la más rápida es la que hay a la derecha. Existe la opción de cruzar a saco a la de la izquierda, pero es preferible frenar y obviar este paso. Al llegar a las vallas, estarás deseando subir por el pasaje que hay a mano izquierda, pero no es tan fácil como parece. La manera de llegar allí es empezar a frenar cuando estás llegando a los tableros, derrapar con Z para encararte en la dirección correcta y acelerar antes de que la cámara del juego se sitúe detrás de ti.

● Cuando estés en los tejados, baja por la pendiente de regreso a la carretera y vira a la izquierda hasta el puente. Aprovéchalo para llegar a las casas del otro lado y toma el camino que hay escondido para volver a la calle, adelantándote a los demás. Si viniste por el otro lado (bajando la pendiente más estrecha) puedes aprovechar el atajo que tienes justo después de las dos vallas, aunque la vía rápida en este caso es ir por el camino oculto. Pasa las vallas publicitarias y lánzate a toda propulsión por el lado izquierdo de la pista, por debajo de los arcos y hacia la línea de meta. Sea cual sea el podracer que estés conduciendo, los motores empezarán a sobrecalentarse pero con un buen sistema de refrigeración sólo necesitarán unos pocos segundos para recuperar una temperatura normal y estarán listos para que les vuelvas a dar caña.





ABYSS

● Esta vez sí que es importante pensar cuál de las dos rutas hay que seguir. Es vital que te mantengas en la superior durante la primera parte de la carrera. La inferior es mucho más larga y caer en ella durante la carrera te costará la victoria. Para sobrevivir a la primera curva, dale a los frenos y maniobra lentamente alrededor de la misma. No pilles las rectas a toda velocidad, porque más adelante hay más curvas esperándote, y no permitas que los corredores de la CPU te molesten; pronto podrás vengarte.

● ¡Hora de recuperar terreno! Vira hacia los contenedores de gas Tibanna, pero antes de alcanzarlos presiona B para reducir velocidad y gira hacia la derecha en el primero de ellos. Continúa conduciendo hasta el borde de la plataforma y hacia el camino que las conecta. Si puedes seguir por esta pista (sin caer a la de abajo) llegarás al techo del próximo túnel y al pasar por entre dos banderas caerás sobre una de las dos plataformas flotantes que funcionan como atajo directo hacia el último tramo de la pista.



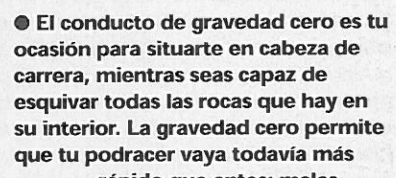
● Frena a medida que vayas tomando las curvas y haz que tu nave se incline hacia ellas, manteniéndote muy cerca en todo momento. Aumenta la velocidad a medida que vayas subiendo por la rampa, aterriza y acelera de nuevo. Esta vez, directo a la línea de llegada.

THE GAUNTLET



● La superficie rocosa del planeta hará que tu velocidad disminuya significativamente, dejándote en clara desventaja. Es aconsejable acortar camino sólo en las curvas, para evitar reducir demasiado. Cuando dejes atrás las rocas y las llamas, verás algo que se parece a una ciudad a lo lejos. En lugar de concentrarte en la carrera, comprueba tu radar, a ver si te muestra un caminito que queda a la derecha, a lo largo de la pared de un edificio. Deberías estar en modo boost cuando salgas fuera de la pista (mantente así hasta que te veas obligado a parar para que se refrigeren los motores).

● Escabúllete hacia la pista y circula a lo largo del muro derecho. Dobla la esquina tomando la curva muy abierta para evitar la zanja y métele caña a la siguiente, acercándote un poco más esta vez para poder bajar por el pequeño túnel.



● El conducto de gravedad cero es tu ocasión para situarte en cabeza de carrera, mientras seas capaz de esquivar todas las rocas que hay en su interior. La gravedad cero permite que tu podracer vaya todavía más rápido que antes; malas noticias para los que te iban chupando rueda.





INFERNO



● Sigue el camino pedregoso por encima de la lava y pasa por debajo de los arcos para adentrarte en el volcán. Cruza el puentecillo y frena para tomar la curva que sigue. Justo después del río de lava, hay un pequeño agujero que puedes aprovechar para salir al exterior antes de volver a zambullirte dentro para continuar compitiendo.

● Reduce al tomar las curvas ahí dentro y sigue por el camino inferior que hay en la siguiente sala para evitar las rocas del camino superior, ya que dañarían considerablemente tu nave.

● La curva final no es tan difícil (elevar los motores te garantizará el agarre adecuado), pero la grieta en la pared rocosa es otra historia. Si lo que estás pensando es lanzarte a través de ella a toda propulsión (¿y quién no lo está pensando?), endereza tu nave para que quede alineada con la grieta mientras presionas Arriba para preparar los motores y, cuando estés listo... ¡dale caña! Inclínate con C-izquierda/C-derecha, para asegurar, y pasarás tan ricamente. Claro que, si te la pegas aquí durante la última vuelta ya puedes despedirte del primer lugar, de la victoria, de la fiesta... De todo, majo.





TRUCOS



• Personajes Extra

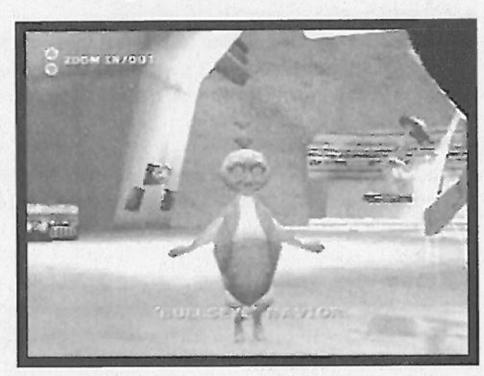
Después de haber completado la mayor parte de las carreras de Racer verás que uno de tus androides trae una nave nueva, disponible ahora en la pantalla de selección de vehículos.

• Intercambio de insultos

El podracing no es un deporte de caballeros, que digamos. Más bien todo lo contrario. Para asistir a uno de estos momentos tan antideportivos, mantén Z presionado mientras presionas A para empezar una carrera en el menú principal del Modo Tournament.

• Jinn Reeso

Esta sabandija es uno de los pocos personajes secretos que contiene el juego. Para desbloquearle, selecciona un fichero vacío y pulsa A. Ahora, mantén Z presionado mientras vas desplazando las letras y empleando L en lugar de A, escribe "RRJINNRE" (las letras aparecerán en la parte inferior izquierda). Cuando termines, dale a "END" y presiona L una vez más. En la parte inferior izquierda saldrá un "OK" y Jinn Reeso habrá aparecido en otra partida guardada (siempre que esa partida en cuestión cuente con Mars Guo, desbloqueado previamente)





• Cy Yunga
Para jugar como Cy Yunga teclea "RRCYYUN" empleando el mismo método que antes. Aparecerá al final de la lista de personajes, en lugar de Bullseye Navior (aunque Jinn Reeso ya debería estar disponible).

• Más androides
Para conseguir un equipo de seis androides teclea "RRPITDROID" y vete a la tienda de Watto. Presiona ahora en el D-pad: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda.

• Invencibilidad
Teclea "RRJABBA" y empieza una carrera. Dale a la pausa y presiona en el D-pad Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Serás invencible.

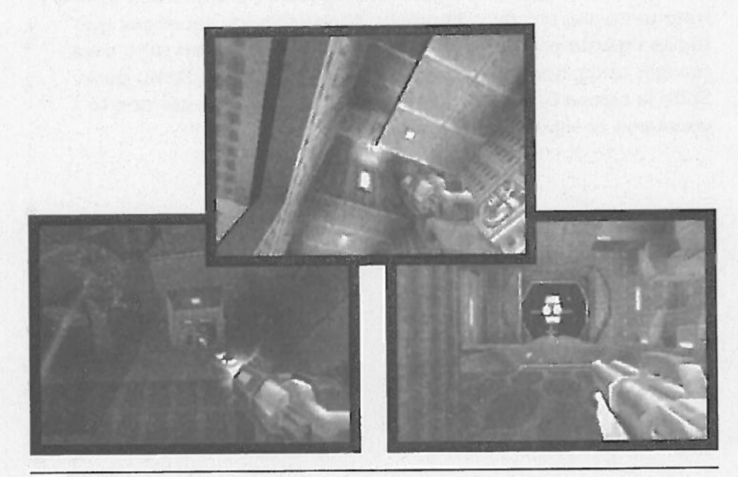
• Carreras en modo Espejo
Normalmente, está disponible cuando llegas el primero en cada carrera, pero con esta trampichuela también podrás activarlo. Teclea "RRTHEBEAST" y dale a la pausa. Ahora presiona Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba en el D-pad.

• Modo de control dual
Utilizando la misma técnica que antes, teclea "RRDUAL". Emplea los mandos de control 1 y 3 para competir, presionando Arriba para acelerar, Abajo para frenar y Arriba/Abajo para dirigir la nave.

• Modo depurado
Introduce "RRDEBUG" y empieza una carrera. Pon la Pausa y luego presiona Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba en el D-pad para que aparezca la pantalla depurada.

• Foto de familia
Cuando la demo empiece a girar pulsa C-arriba y tendrás una foto de todo el equipo (cuando hayas terminado el juego, claro).

Quake II



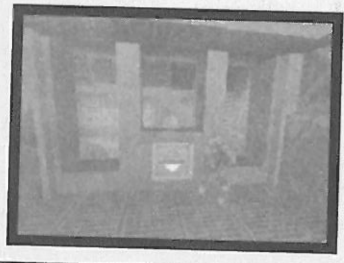
NIVEL 1



●Abre la puerta y utiliza tu arma para aniquilar a los guardas. Zambúllete en el agua y recoge los fragmentos de blindaje y los cartuchos para escopeta. Salta sobre la plataforma pequeña que hay a la derecha de las cajas y avanza hasta el ítem de invisibilidad. Dispara a los barriles que hay en la sala siguiente para descubrir blindaje. En la zona siguiente, hay un vigilante que patrulla en el piso inferior, pero podrás deshacerte de él sin problemas. Destruye los barriles para dar con una súper escopeta, que es bastante más potente que tu arma actual.

● Dispara al botón que hay sobre la puerta para que aparezca un fragmento secreto de adrenalina. Acaba con los enemigos que tienes delante con la escopeta y cruza el agua de un salto para recoger unos cuantos fragmentos de blindaje y un stimp pack. Sube la rampa hasta lo alto y entra en el montacargas que te conducirá al siguiente nivel.





NIVEL 2

PGBR VK?B 65BH Y3HD

● Dispara al enemigo que se esconde tras la puerta de la izquierda y a los dos que hay al lado del campo de repulsión. Haz acopio de todos los ítems a tu alcance y sube la escalera. Llama la atención del enforcer y retírate para agacharte tras la esquina. Espera tumbado antes de descargar los dos barriles contra el pecho del infeliz. Dispara al que hay al otro lado del puente siguiendo la misma técnica y, a continuación, aléjate de ahí y dirígete a las cajas que hay debajo, desde las cuales puedes saltar para hacerte con una chaqueta de combate.

● Sube la escalera y acaba con los guardas; como recompensa, obtendrás una ametralladora. Si vuelas los barriles descubrirás una ruta nueva a través de las cloacas. Vuela los barriles para matar al vigilante y utiliza la plataforma para subir al nivel superior. Utiliza la adrenalina que se esconde tras los barriles y baja por la escalera para dar con un lanzagranadas. Abalánzate con sigilo sobre el enforcer y ataca con un arma de tu elección.

● Vuelve atrás y pulsa el botón para abrir la puerta. Cruza el puente, mata a todo lo que se cruce en tu camino, y coloca los explosivos en su sitio antes de retirarte a un lugar seguro. Ahora, el campo de repulsión estará desactivado, aunque sigue vigilado por un enforcer.



NIVEL 3

1KLS DN5H 7NBF DWRQ



● Elige el súper rifle antes de abrir la puerta. Avanza hacia adelante y luego hacia atrás para que el enforcer se deje ver y, a continuación, dispara a los guardas que tienes encima antes de recoger todos los ítems que hay esparcidos. Detrás de la puerta siguiente encontrarás dos enemigos más al acecho, pero podrás matarlos sin problemas.

● Baja en el ascensor y mata al tipo que hay al final. Avanza, y cuando el enforcer salga corriendo por la esquina, no te pares a disparar: da media vuelta y vuelve a subir en el ascensor al piso de arriba para que un segundo enforcer que acaba de aparecer detrás de ti no te deje como un colador. Ahora, si actúas con rapidez, podrás realizar lo que te indicamos a continuación: pisa dentro del ascensor para enviarlo hacia abajo, pero sal enseguida (de modo que te quedes en el piso superior) y desenfunda tu arma. Cuando vuelva a subir, debería llevar a dos pasajeros...





● Abre la puerta mediante el botón que hay en la sala lateral. Para pasar el tramo de seguridad, no dejes de observar los rayos que tienes más cerca y corre/salta cuando uno se desactive. Abre la puerta de la izquierda y acaba con los enforcers sin pasar por la primera caja de la derecha. Siguiendo la pared, oculto tras los arcos, hay un grupo de guardas colocados de forma estratégica. Utiliza la consola que hay en la zona siguiente para desactivar todas las puertas de seguridad.

● Cruza los rayos y entra en la sala que hay al final del pasillo para enfrentarte al peor enemigo de los vistos hasta ahora. No dejes de lanzarle granadas y ladéate para esquivar sus ataques, al tiempo que procuras no alejarte de la puerta. Si quieres ir sobre seguro, vuelve por el sistema de seguridad y lanza granadas desde la puerta cuando doble la esquina. Cuando lo hayas derrotado, recoge todos los ítems que necesites.

● Cuando des con el disquete, acaba con todos los guardas y utiliza una granada para abrir la zona secreta que hay en un rincón de la sala antes de recoger el disquete. Los jugadores más experimentados se habrán percatado de que era una trampa y se habrán pertrechado tras alguna caja. Cuando no haya moros en la costa, pulsa el botón para desactivar los campos de fuerzas y salir del centro de comunicaciones.



NIVEL 4

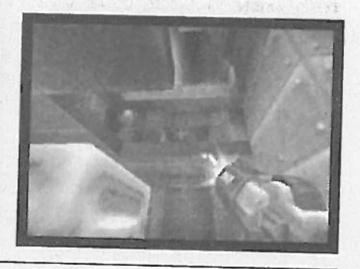
2KLR SDRY ?VV4 YQ8X



● Mira al techo que hay al lado de la salida del nivel y verás un botón. Si le disparas con tu arma aparecerán un montón de ítems de energía escondidos en una sala secreta. Cuando tengas lo que necesites, acaba con los enemigos de la estancia siguiente y sal fuera para llamar la atención del enforcer. Escóndete otra vez y dispara a los flyers que vienen por el pasillo. A la derecha de la escalera hay un botón. Dispárale y se abrirá una sala detrás de ti que contiene un silenciador.

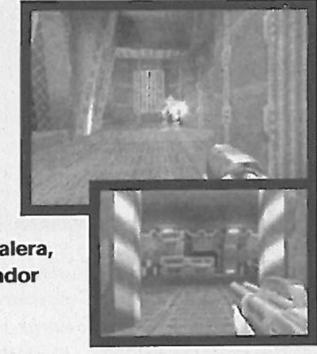
● En lugar de subir en el ascensor, rodéalo de modo que puedas ver a los enemigos que tienes encima desde el piso de abajo y echar mano de tu arma para destruirlos. Te ahorrarás munición y energía y, además, podrás ponerte a cubierto en cualquier lugar. Para conseguir el blindaje que hay en lo alto de la caja, déjate caer desde arriba justo encima.

● Sube a la pasarela para hacer que salgan el enforcer y los flyers y utiliza la puerta para sorprenderles en cuanto los tengas a la vista. Desactiva la bomba y, desde la pasarela, cruza de un salto hacia el traje ambiental que hay sobre las cajas. Sumérgete en las profundidades para recoger un ítem de mega-energía y, a continuación, vuelve a la carrera para enfrentarte al gunner que hay tras la puerta. Desenfunda el arma más grande de las que dispongas y asegúrate de que sufra una muerte muy dolorosa. A continuación, entierra el cadáver, carga con el disquete y sal del nivel.



NIVEL 5

VK3T 7LFC 94B7 D3R3



● En la entrada de la sala siguiente hay un berserker y un flyer. Cuando los hayas derrotado, la auténtica prueba de fuego aparecerá en forma de tanque al otro lado del pasillo. Utiliza la puerta para refugiarte y lanza unas granadas. En el techo sobre el tanque hay un botón; dispárale y abrirás un compartimento secreto sobre la escalera, aunque no podrás llegar al amplificador de energía todavía.

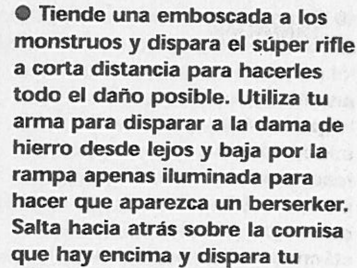
● En la sala del centro gravitatorio, avanza hasta que oigas a un flyer y, a continuación, vuelve a la carrera hacia el cadáver descompuesto y dispárale desde allí. Despeja la sala y apunta tu arma hacia la dama de hierro que pasea por la zona superior antes de accionar el interruptor de esa sala para desactivar la gravedad artificial.

● Se acercan más tropas hacia tu posición, así que avanza a trompicones entre ellas, ejecuta un salto gigante para recoger el blindaje y, a continuación, haz lo mismo en la escalera para conseguir el power amplifier. Acaba con cualquier conato de resistencia al modo usual y dispara al pincho del techo (del que saltan chispas azules) para conseguir un ítem de mega-energía. Pulsa el botón de la pared para abrir la puerta y acaba con los flyers. Cruza el agujero de un salto y acciona el interruptor para reducir el campo de fuerza que bloquea tu avance.

● Deja que la nave despegue y recoge la chaqueta blindada. Trepa a las cajas, gírate y dispara a los enemigos de la pasarela. Localiza los explosivos de la sala siguiente y vuelve al ascensor para completar el nivel.

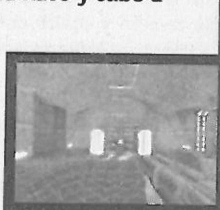
NIVEL 6

WK3H QNBW NLV5 XGL3



● Tiende una emboscada a los monstruos y dispara el súper rifle a corta distancia para hacerles todo el daño posible. Utiliza tu arma para disparar a la dama de hierro desde lejos y baja por la rampa apenas iluminada para hacer que aparezca un berserker. Salta hacia atrás sobre la cornisa que hay encima y dispara tu arma cuando el pobre berserker salga corriendo comido por la rabia. Coloca una carga explosiva en la máquina que vigilaba el infeliz y mete un pie en el ascensor. Pulsa el botón del suelo para hacerte con un poco de adrenalina antes de subir y colocar la segunda carga explosiva en su sitio. Destruye al gladiator con cohetes y no pares de avanzar hasta que llegues a una terminal computerizada. Utilízala para desactivar toda la fase.

● Baja al piso de abajo, pero no coloques los explosivos en su sitio. Neutraliza las posibles amenazas que haya entre este punto y la nave, recoge todos los ítems que encuentres y vuelve a la máquina final con las cargas explosivas. Corre de vuelta a la nave y sube a bordo.





NIVEL 7

TK7P 6LLP KWGY XD4V



● Dispara tu arma para derrotar a todos los guardas y destroza el panel que hay antes del ascensor para conseguir un hyperblaster (un arma excepcional). Lanza granadas hacia arriba y contra la pared para matar a casi todos los enemigos, gira a la derecha en el cruce y dispara cohetes contra el pecho del gladiator. Colócate a un lado del ascensor y lanza una granada contra el siguiente gladiator. A continuación, remátalo en cuanto mire para ver qué pasa.

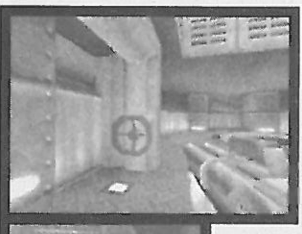
● Llena el ascensor de granadas y hazlo bajar para sorprender a los posibles asesinos. Dirígete a las consolas y reduce todas las medidas de seguridad de modo que puedas recoger la llave azul. Acciona el interruptor que hay enfrente, mira hacia arriba y dispara al botón y, a continuación, recoge la adrenalina en una habitación que queda a la izquierda.

● Selecciona el lanzacohetes y vuelve a subir con el ascensor para enfrentarte a un gladiator. Recoge la railgun que hay en la zona que antes estaba cerrada y entra por la puerta que se acaba de abrir. Carga tu railgun, abre la puerta de la llave azul, acaba con los malos que queden y ya puedes salir.



NIVEL 8

STON QPX4 2WGY JXTS



● Recoge la munición y dispara al berserker que hay detrás de la puerta. Sube unos cuantos escalones y salta de modo que los enemigos que hay arriba puedan verte. A continuación, empieza a dispararles desde abajo. Déjate caer por el hueco, deja como un colador a cualquiera que se crea lo suficientemente gallito como para pararte y gira la rueda para abrir la válvula. Cruza por el cieno, sube en el ascensor y sigue las cajas que hay en la cinta transportadora para dar con más blindaje.

● Dispara a todos los guardas y trepa por las cajas. Salta sobre la cinta transportadora y luego hacia el botón antes de matar al berserker que hay debajo y recoger todos los reforzadores. Trepa por las cajas y cruza la puerta, mata a todos los guardas que encuentres, vuelve atrás y recoge el blindaje de combate. Dispara, desde lejos, una bala contra el botón (a la derecha) para descubrir un power amplifier la mar de útil.

● Destroza a todos los enemigos del área siguiente, recoge la llave y sube al nivel superior. Salta hacia la consola y utilízala para abrir la parte final de la nave, a la que puedes acceder si bajas por el hueco. Detrás de la puerta grande hay tres duros rivales, así que elige tu arma más destructiva y prepárate para patear traseros. La mejor técnica en estos casos consiste en disparar cohetes mientras corres hacia atrás. Después, métete en la vaina de escape para aterrizar en las Minas Zaxite.



NIVEL 9

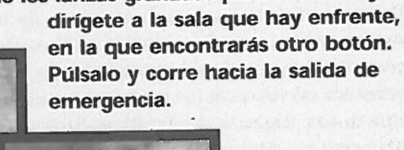
R??P 7NY4 2WGX 99TX



● Lanza una granada desde lo alto para matar al enforcer y utiliza tu arma para acabar con el resto de los enemigos que queden abajo. En este nivel la munición no abunda, así que este pequeño truco te será de gran ayuda. Ve hacia la izquierda y dispara a los mutantes y enforcers que se crucen en tu camino hasta llegar al gran botón de la pared, a la derecha de la puerta principal. Cuando lo hayas pulsado, cruza hacia la otra parte de la cueva.

● Dispara a cualquiera que se interponga en tu camino y pulsa el botón de la pared para completar la secuencia y abrir la sala de control. Utiliza el lanzagranadas para despejar la sala de control y guardar la munición y, a continuación, dirígete a la derecha y acciona el interruptor para reducir los campos de cuarentena.

● Ahora, la cámara anterior estará repleta de mutantes. No pares de retroceder al tiempo que les lanzas granadas para matarlos y dirígete a la sala que hay enfrente, en la que encontrarás otro botón. Púlsalo y corre hacia la salida de emergencia.





NIVEL 10

Q??K BBBV NBQ1 7GCV



● Abre la puerta que tienes delante y lanza unas cuantas granadas para ahorrar munición. De este modo acabarás con los guardianes que hay adentro. Destruye las cajas negras para dar con una chaingun a la que le puedes sacar las balas y utilizarlas en tu propia arma. Lucha contra los guardianes que queden para llegar al interruptor que cierra el teletransportador y acciónalo para conseguir el acceso. Destruye la caja negra para que aparezca un icono de mega-energía. Sube al interruptor de control que hay en lo alto y utilízalo para colocar una caja negra fuera de la puerta cerrada. Apúntale con tu arma y dispara una vez para destruir tanto a la caja como a la puerta.

● En cuanto se abra la puerta siguiente, un par de monstruos abrirán fuego, así que busca refugio. Deja que se acerquen a la entrada y, a continuación, abre las puertas y llénales sus corazones malvados de plomo con tu rifle. Resiste la tentación de recoger el blindaje, espera y cruza los pasillos para acabar con los guardas. Vuela la caja negra para dar con BFG10x, lo último en armamento para acabar con enemigos duros de pelar...

● Activa el láser mediante el botón de la pared, cruza la puerta y vuelve al área principal de los espejos cerrados. Pulsa el botón para elevar los espejos y desenfunda tu hyperblaster. El rayo láser rebotará en los espejos y liberará a un último enemigo de las profundidades. No pares de disparar tu arma y muévete para evitar una muerte prematura. Cuando lo hayas liquidado, dispara a la caja negra para conseguir el blindaje y entra por la rejilla para bajar al nivel Organic Storage.



NIVEL 11

P64? ZM5B ?BMO 5YH6



● Acaba con la infantería ligera y accede a la zona de almacenaje. Avanza hasta el final de las cajas (pero no las pases de largo) y salta para llamar la atención de unos cuantos enforcers. Mátalos en cuanto los tengas a la vista y acaba también con los que siguen escondidos. Recoge el power amplifier, pero deja la chaqueta para más adelante (todavía debería quedarte blindaje del último nivel) y avanza para acabar con los siguientes enemigos que te saldrán al paso.

● Sube en el ascensor y acaba con los malos que te encuentres. Busca una zona pequeña en la que puedas bajar de un salto, ya que allí habrá munición en abundancia para el lanzacohetes. Vuelve a subir y matar al gladiator antes de usar la consola que hay más adelante para completar tu misión actual. Lanza unas cuantas granadas desde la pared para matar a casi todos los enemigos que hay abajo y vuelve a bajar para liquidar a todo el que quede.

● Cruza por la puerta que antes estaba cerrada y desenfunda el lanzacohetes para eliminar a los rivales más duros. Para acabar con el resto, escóndete tras las columnas y utiliza tu arma normal. Sube y salta hacia el blindaje que hay enfrente antes de salir del nivel.





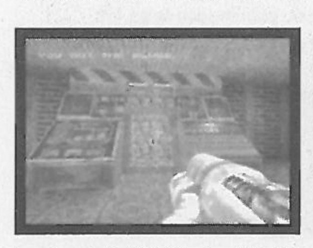
NIVEL 12

N664 SQ63 XB?K B7LF



● Destruye a los flyers y haz unos agujeritos a los enforcers. Si te preguntas cómo llegar hasta el ítem de mega-energía, avanza hasta las cajas que hay enfrente y mira arriba para dar con el panel secreto (aunque te recomendamos que te lo guardes para la batalla que tendrá lugar más adelante). Haz acopio de tanta munición como puedas y cuando pases la luz de neón azul gira 180 grados y retrocede para ver cómo sale un enforcer cobarde de su escondrijo. Acaba con él, entra en la zona secreta y da media vuelta para ver a la dama de hierro que se abalanza sobre ti.

● Sube a la cinta transportadora y retrocede un par de pasos cuando oigas a los flyers que se acercan. En el rincón oscuro que ves desde la cinta transportadora, hay un enemigo a la espera de masacrarte en cuanto te pongas a tiro, así que envíale unos cuantos cohetes y, a continuación, vuelve a mirar a







la cinta transportadora para ver a un enforcer que te dejaste antes. Recoge el power core de su estancia y déjate caer por el hueco que hay delante.

- Mediante la terminal computerizada, haz que la cinta vuelva a funcionar y crúzala a la carrera con la chaingun en ristre. Mata a los malos que se crucen en tu camino y, a continuación, dispara al flyer que te ha seguido. Conecta el núcleo de fuerza en la terminal de batería de modo que la plataforma que hay sobre tu cabeza empiece a moverse: a continuación, utiliza tu railgun para acabar con los perros. Sube a bordo, cruza al otro lado y recoge la llave amarilla.

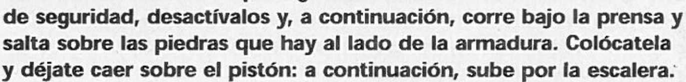
- Avanza hasta el muelle de carga, que ahora está repleto de parásitos. Corre marcha atrás por la cuesta para mantenerlos a raya al tiempo que disparas. Vuelve al principio del nivel y embólsate el icono de mega-energía. Abre la puerta que antes estaba cerrada y prepárate para enfrentarte a un pequeño batallón de enemigos (ahora es cuando la mega-energía te vendrá que ni pintada). Avanza hasta pasar el botón y lanza unas cuantas granadas para dar la bienvenida al coleguita de abajo (apunta al rincón de la izquierda), antes de accionar el interruptor de la pared que activa la taladradora.
Vuelve a subir, acciona el láser y ya tienes tu billete de salida de este infierno.



NIVEL 13

M682 M7QT 1215 8098

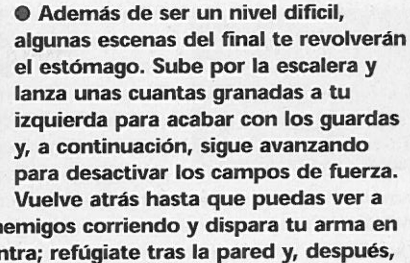
● Avanza por la plataforma que cruza la lava y dispara un cohete para acabar con los dos flyers. Lanza un par de granadas para liquidar a los vigías que hay a ambos lados de la puerta y recoge el power amplifier que hay en el rincón en sombras de la roca. Baja por la escalera y dispara con el rifle normal para machacar el bajo vientre del flyer que pulula sobre el interruptor. Pon en marcha la maquinaría y utiliza los pistones para meterte en el hueco del piñón. Desde aquí, cruza de un salto hacia el enforcer que vigila los cierres de seguridad, desactívalos y, a continuación, corre bajo la prensa y salta sobre las piedras que hay al lado de la armadura. Colócatela y déjate caer sobre el pistón: a continuación, sube por la escalera.



● Ahora llega la parte difícil. Cuando aparezca la plataforma, súbete encima, coloca tu espalda contra el poste y, a continuación, ejecuta un salto en carrera y, por último, mata al tipo que te dispara. Es tan difícil como parece. Sube en el ascensor y lucha contra todas las fuerzas de seguridad que te cruces y, en el estanque de lava, dispara cohetes para matar a los que queden. Pulsa el segundo botón, después el primero, para extender el puente, y, por último, atraviésalo a la carrera para esquivar las rocas en llamas que escupe la lava candente que tienes debajo.



NIVEL 14



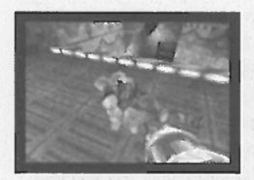
● Además de ser un nivel difícil, algunas escenas del final te revolverán el estómago. Sube por la escalera y lanza unas cuantas granadas a tu izquierda para acabar con los guardas y, a continuación, sigue avanzando para desactivar los campos de fuerza. Vuelve atrás hasta que puedas ver a los enemigos corriendo y dispara tu arma en su contra; refúgiate tras la pared y, después, recoge la llave amarilla.

● Abre la puerta y lanza cohetes contra los guardas y el gunner. ¿Ves a los prisioneros de la jaula? Acaba con sus miserias pulsando el botón de la pared y haz que la jaula baje poco a poco hasta hundirse en la lava. Tu recompensa aparecerá en la jaula cuando vuelva a subir. Los prisioneros de la sala siguiente también guardan algunos ítems, pero será más fácil conseguirlos.

● Si no te importa perder algo de energía, el tramo siguiente es bastante fácil. Empuja la prensa con fuerza mientras esté abajo y, cuando suba (al tiempo que la segunda), corre hacia los pinchos y empújalos también. El vidrio explotará por culpa del peso de tu cuerpo, así que salta de trozo en trozo a toda pastilla para llegar a las salas de "justicia".

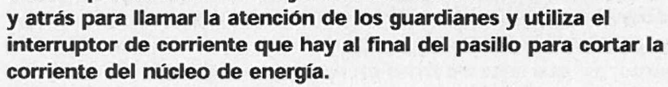
● Para superar la zona de electrocuciones, crúzala a la carrera cuando no haya energía y, a continuación, avanza lentamente para acabar con los enemigos de la zona siguiente de uno en uno. Haz un par de agujeros en la parte agrietada de la pared y recoge el power amplifier que hay bajo el agua. Desenfunda el súper rifle y sube en el ascensor para luchar contra los últimos enemigos; a continuación, salta sobre la cinta transportadora para llegar al laboratorio de investigación.

NIVEL 15

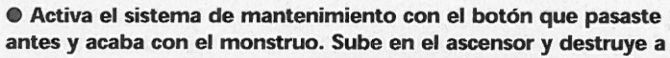


● Salta de la cinta transportadora y lanza un par de granadas desde la pared para matar al berserker de la izquierda. Después, lanza más por el pasillo hacia el gunner de la derecha. Hay uno más haciéndoselas pasar canutas a un prisionero al doblar la esquina; cuando hayas salvado al pobre desgraciado, déjate caer al pequeño túnel que hay debajo y desenfunda la chaingun. Haz pedazos el cristal que hay al final y cuélate a toda prisa, ya que la lava empieza a entrar a borbotones.

● Mata al gladiator que hay en lo alto del ascensor con la railgun y vuela la rejilla para dar con algo de blindaje. Saca a los torturadores de la sala siguiente y venga todas las miserias de los pobres prisioneros. Después, haz acopio de toda la munición que encuentres. Pulsa el botón y acaba con los gunners y berserkers. Abre la puerta de la llave roja. Corre adelante y atrás para llamar la atención de los guardianes y utiliza el interruptor de corriente que hay al final del pasillo para cortar la corriente del núcleo de energía.



● Activa el sistema de mantenimiento con el botón que pasaste antes y acaba con el monstruo. Sube en el ascensor y destruye a los enemigos, dispara al botón de la sala pequeña para que aparezca un power amplifier. Desconecta los phaser arrays, mata al enforcer que pretende atacarte desde atrás y acaba con todos los malos que encuentres dentro del pasillo pequeño antes de subir al tren que conduce a la libertad.





NIVEL 16



● Activa la pausa y desenfunda la railgun. Baja del tren en cuanto puedas y dispara al berserker de la esquina. Agáchate para cubrirte y dispara a los enemigos que queden en la sala y, a continuación, recoge el silenciador que hay en el cuarto de neón. Lanza una granada detrás del ordenador para hacer salir a otro berserker y acaba con los queden por ahí. Abre la puerta, pero no entres en la estancia. Mata al flyer, da media vuelta y entra de espaldas en la estancia para ver al enemigo que aparecerá desde una zona secreta. Recoge el blindaje y dispara cohetes contra el gladiator, acaba con el enemigo de arriba y salta al agua que hay enfrente de la puerta para dar con un power amplifier.

● Cruza a nado hasta la cámara siguiente y pulsa el botón. Nada de vuelta y gira la rueda para elevar el nivel de agua, sumérgete y vuelve a la sala anterior. Sube en el ascensor y no pares de llenar de plomo a los malos hasta que no quede ni uno. Cruza la puerta, gira a la derecha y cruza de un salto para recoger la adrenalina. Justo después del hyperblaster hay un gladiator que vigila el cuarto de mantenimiento. Pulsa el botón para abrir la trampilla y entra de un salto.

● Haz un agujero en la tubería con tu arma y mata a los enemigos que hay en la planta baja. Después, aprovechando la relativa seguridad de la cloaca, desenfunda tu arma y dispara a los tipos de arriba. Cuando subas, busca una grieta pequeña en una tubería alta de la derecha y un botón debajo al que puedes disparar para abrir una sala secreta nada más doblar la esquina. Avanza hasta la roca que hay más adelante, a la derecha, y colócate de cara a la pared. Ladéate y salta a la vez para alcanzar el siguiente grupo de piedras que conducen a los ítems del hueco. Salta de vuelta, acaba con los dos últimos centinelas y pulsa el botón. Salta abajo y abre la puerta cerrada para salir.

NIVEL 17



● En cuanto abras la puerta irán a por ti, así que desenfunda la chaingun y prepárate para defenderte. Cambia a la railgun, pulsa el botón para poner en marcha el ascensor magnético y dispara al Icarus y al parásito que hay al final del trayecto. Otro Icarus aparecerá por detrás cuando subas la escalera y, arriba, hay un montón más de objetivos con los que poner a prueba tu puntería con la railgun.

● Utiliza la válvula para abrir el desagüe general y dispara a los parásitos que te ataquen. El líquido que había debajo del ascensor magnético ha sido absorbido, por lo que tienes vía libre para explorar esa zona. Haz que los enemigos salgan a la tubería y mátalos desde ahí; después, salta al ascensor y pulsa los dos botones que hay al lado de la puerta. Pasa sobre el puente y dispara tu railgun contra los adversarios que te esperan al otro lado de la puerta.

● Una vez dentro, las puertas se cerrarán y estarás atrapado. Mata a los guardas restantes y carga tu lanzacohetes. Apunta hacia abajo y dispara como un loco al tremendo ciborg que aparecerá. Si eres lo bastante rápido al desenfundar, acabarás con él en un periquete...

● Cruza el puente, acciona la palanca, recoge algo de munición y a por el siguiente nivel.



NIVEL 18



● Corre hacia atrás mientras disparas para liquidar a la primera amenaza y, a continuación, dispara con tu arma a las damas de hierro que hay en lo alto (corre hacia atrás hasta entrar en el pasillo siempre que oigas que van a disparar). Mira hacia abajo y salta sobre la plataforma en cuanto aparezca y, luego, abandónala de un salto en cuanto llegue a lo alto para enfrentarte a más tipos malos. Lanza una granada por el hueco y dispara al berserker antes de bajar de un salto.

● Sube a las plataformas con forma de aro y bájate en la pasarela. Dispara con rapidez a las damas de hierro y, después, al resto de enemigos, antes de recoger todo el blindaje que encuentres. Avanza pegado al muro de la izquierda por la plataforma pequeña, pero en lugar de subir a la siguiente, espera a que sea ella la que suba y aprovecha para cruzar de un salto hacia las puertas grandes.

● Acaba con los monstruos con rapidez, ya que no hay ni un sólo lugar para refugiarse, y dispara a la dama de hierro que vuela por lo alto (apenas sí puedes verla). Apunta con tu arma justo un poco más allá de la primera luz naranja (por los dos lados) y empieza a disparar para matar a los francotiradores. Sube a la plataforma, da media vuelta y abandónala de un salto para conseguir el ítem de mega-energía. Abre la puerta y salta sobre el teletransportador para acceder al último nivel.



NIVEL 19

F6O? VQCH ?BHF DQQL

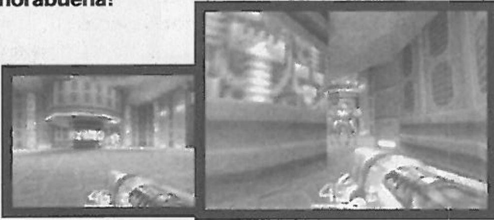


● Recoge tanta munición como puedas cargar antes de teletransportarte a la zona peligrosa. Desenfunda el BFG10x y ladéate a la izquierda para ver a uno de los gladiators. Dispárale tres veces y cambia a la railgun. No pares de zigzaguear para que no te dé y no sueltes el gatillo hasta que muera.

● Vuelve a desenfundar la BFG10x y dispara su último tiro contra el segundo gladiator. Cambia a la railgun y no pares de disparar. Si se acerca demasiado, retrocede un poco alrededor de la columna.

● Los dos últimos gladiators son los más duros de pelar, pero no resulta imposible. Utiliza la columna a modo de protección contra sus cohetes y su fuego de plasma y concéntrate en uno de ellos. Ambos intentarán acercarse a tu posición intentando cortar tus rutas de escape. Sobrepásalos a la carrera para dirigirte a la munición que hay a la izquierda y, a continuación, ocúltate tras la columna que hay enfrente. No apartes la vista del objetivo que hayas elegido y desata toda tu furia en su contra. Después de la ráfaga anterior debe estar tocado, así que sucumbirá a las primeras de cambio. Ahora debes atacar al último guardián. Si se acerca demasiado, corre hacia la primera columna.

Y eso es todo. ¡Enhorabuena!



TRUCOS MULTIJUGADOR



El modo para varios jugadores de Quake II, rápido y frenético donde los haya, es el favorito en la redacción de M64. Después de largas jornadas batallando entre nosotros, hemos realizado una selección de trucos y consejos.

LOCALIZACIÓN

- Muchos escenarios están divididos en sectores más pequeños, cada uno con un color o un diseño único. Son puntos de referencia estupendos que pueden servirte para acercarte o alejarte de un rival en concreto. No pares de controlar su pantalla en todo momento para ver hacia dónde van.
- Otra forma de determinar tu posición con relación a la de un rival consiste en disparar un par de tiros y mirar a las cuatro pantallas para ver si alguna pared se ilumina. Cuesta pillarle el truco, ya que después debes averiguar el lugar exacto en el que estás a partir del ángulo y la distancia del disparo.
- El modo más difícil, pero también el más efectivo, de localizar un objetivo con rapidez consiste en conocer los escenarios de los contrarios como la palma de tu propia mano. Sin embargo, para conseguirlo necesitarás muchísimo tiempo y, la verdad, es que no creemos que sea muy divertido pegarse horas y horas pegado a la pantalla para memorizar todos y cada uno de ellos.
- En más de una ocasión, el escenario de una batalla incluirá, como mínimo, una pasarela sobre el campo normal del juego, por la que los jugadores pasarán con frecuencia. Acostúmbrate a mirar hacia arriba o hacia abajo cuando busques carne fresca y juega con los controles que vienen por defecto para que te resulte más fácil.
- Observa las pantallas de tus enemigos cuando avances, estudia su avance, las armas que recogen e incluso a ti mismo desde su punto de vista (eso sí que es difícil).



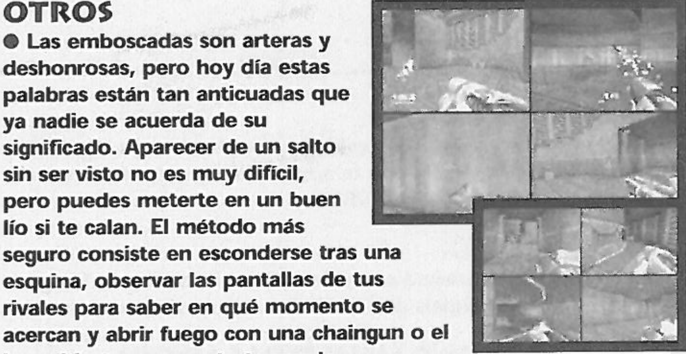
COMBATE

- Mientras exploras en busca de armas, munición y blindaje, toma nota mental de la posición de cada cosa en el escenario. Eso te ayudará cuando te quedes sin nada y debas rearmarte lo antes posible.
- Si ya hace tiempo que juegas al modo para un jugador, ya conocerás el truco del zigzagueo. El zigzagueo es el arte de moverte de lado a lado a campo abierto, disparando unas cuantas balas contra el enemigo al mismo tiempo para, a continuación, ocultarte detrás de una columna, caja o lo que sea para evitar que te aniquilen. Sin embargo, si te pillan a campo abierto sin ningún refugio en el que ocultarte, lo tienes negro, aunque la cantidad de daño que sufras será limitada. El zigzagueo en círculos es muy sencillo, aunque cuando lo llevas a cabo contra jugadores muy listos puede resultar un tanto inútil. Mantén pulsado el botón de paso lateral (C-izquierda o C-derecha) mientras ajustas la dirección que quieres encarar con el stick analógico para correr en círculos alrededor de tu rival mientras le disparas.
- Por norma, las armas más lentas y más potentes deberías utilizarlas desde lejos para limitar el daño que te producen a ti mismo y, de paso, darte tiempo a recargar para evitar los contraataques. Las armas más rápidas, como el hyperblaster, rinden mejor si las usas a corta distancia, ya que pueden causar más daño. Da vueltas alrededor de tu rival mientras disparas para que la huida le resulte más complicada.
- Cuando avances por cada zona, pégate a la pared y desplázate de caja en caja, ya que así reducirás las posibilidades de un ataque sorpresa que podría ser fatal. Un asesino que pretenda matarte debe primero apuntar bien para realizar un disparo certero.
- Las pasarelas van de perlas para los ataques sorpresa, sobre todo si están sobre zonas bastante transitadas. Atento al rival que va despistado en busca de blindaje. Cuando lo veas, déjate caer detrás de él y abre fuego con un arma rápida. Morirá antes de darse cuenta de lo que está pasando.

HUIDAS

- Si en algún momento debes optar por el vergonzoso arte de la retirada, corre hacia atrás disparando con la primera arma que pilles. Al mismo tiempo, muévete de lado a lado y no pares hasta que pases sobre algún ítem de blindaje o energía.

OTROS



● Las emboscadas son arteras y deshonrosas, pero hoy día estas palabras están tan anticuadas que ya nadie se acuerda de su significado. Aparecer de un salto sin ser visto no es muy difícil, pero puedes meterte en un buen lío si te calan. El método más seguro consiste en esconderse tras una esquina, observar las pantallas de tus rivales para saber en qué momento se acercan y abrir fuego con una chaingun o el hyperblaster en cuanto tengas la oportunidad. Permanecer a la espera al lado del BFG10x también está bien, ya que dispondrás de la munición necesaria para matar a cualquiera que pretenda recogerlo. Y si trabajas en equipo con alguien más, los efectos son devastadores.

● El icono de invisibilidad garantiza una invisibilidad parcial, así que dispara desde lejos con la artillería pesada (puede que sólo aciertes una vez).

● En partidas con tres o cuatro jugadores, puedes conseguir recoger blindaje y armas mientras los demás se masacran entre ellos y no se percatan de que la victoria la tienes asegurada gracias a tus buenas artes.

● Siempre puedes acudir a la salida del nivel si lo deseas para acabar de una vez por todas y dirigirte al escenario siguiente, si bien se corre el riesgo de que algún jugador con mala leche se decida a correr hacia la salida en cuanto tenga un banderín más que el resto para proclamarse vencedor. Vosotros mismos debéis decidir el castigo que corresponde al que actúe de forma tan vil, ruin, baja, rastrera y villana.

● En otros juegos, algunos jugadores optaban por el suicidio cuando una batalla pintaba mal para sus intereses, pero Quake II penaliza este tipo de actuaciones. Por cada suicidio, se restará un frag a su total de bajas.

TRUCOS

NIVEL EXTRA

Tienes un minuto y cuarenta segundos para derrotar a todos los enemigos armado tan sólo con tu arma básica y el lanzacohetes. El código es FBBC VBBB FBBC VBF7.

OTRO MUNDO

O al menos eso te parecerá con este código. Introduce S3TC 0OLC 0L0R S??? para ver el país de Quake II de forma diferente.

BAJA GRAVEDAD (MULTIJUGADOR)

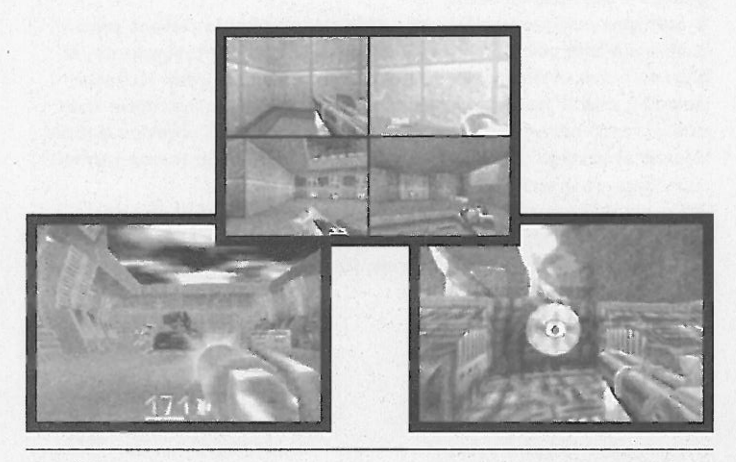
Si introduces S3TL 0WGR V1TY ???? obtendrás el resultado deseado.

MUNICIÓN INFINITA (MULTIJUGADOR)

En este caso, el código es S3T1 NF1N 1T3S H0TS.

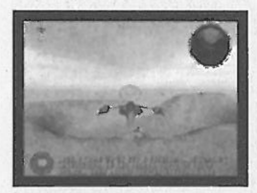
NIVEL DEATHMATCH

Introduce FVBS LBBBB 7VBC 3BGB como código para jugar en un nivel similar a "Twists", pero con un desafío mucho mayor.



+...

STAR WARS ROGUE SQUADRON



PILOTA UN NABOO FIGHTER

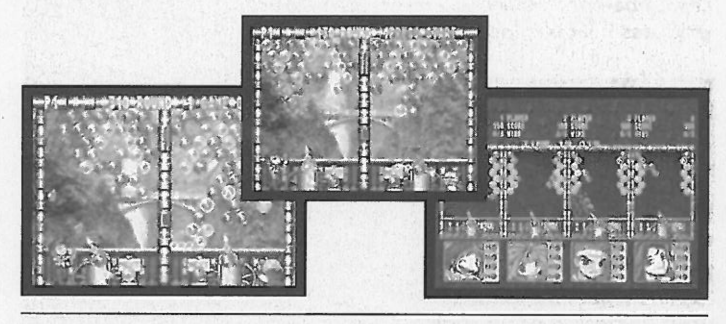
Introduce HALIFAX? como código pasando del sonido de entrada incorrecta. A continuación, introduce !YNGWIE! como segundo código pasando del segundo sonido de entrada incorrecta. Podrás disponer de un Naboo Starfighter de Star Wars: Episode 1. La Amenaza Fantasma en cualquier misión para la que no haga falta un Snowspeeder. Aparece a la izquierda del X-Wing, en la pantalla de selección de nave.



BUST-A-MOVE 3DX

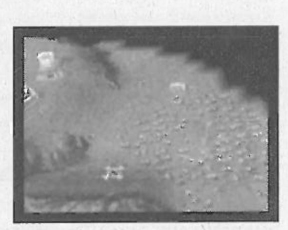
OTRO MUNDO

Introduce la secuencia siguiente en la pantalla de títulos: B, Izquierda en el D-pad, Derecha en el D-pad, B.



COMMAND & CONQUER

MÁS PODER, MENOS DINERO



En lugar de construir la planta de energía avanzada, levanta dos plantas normales y te ahorrarás 100 pavos. Además, estas plantas tendrán mejor blindaje, por lo que resistirán mejor los ataques enemigos.

AHORRA PASTA

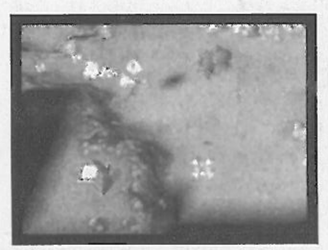
Construye una fábrica Tiberium y véndela por 1.000 pavos, con lo que te quedará un camión de mineral que de otro modo te costaría 1.200 dólares al fabricarlo mediante una war factory.

MANO DE OBRA A LA VENTA

Construye un muro de sacos de arena y coloca a unos cuantos miniartilleros muy cerca. Si ahora vendes el muro, los soldados irán incluidos en el lote.

PRISIÓN DE SACOS DE ARENA

Rodea tu base y el campo Tiberium más cercano con sacos de arena y las fuerzas enemigas que se acerquen se pararán pero no derrumbarán tus muros. Mientras no te acerques a las celdas con unidades militares, no dañarán a los sacos de arena.



TRUCO DE CONSTRUCCIÓN

Utiliza una cadena de sacos de arena para construir estructuras lejos de tu base. Puedes utilizar este truco incluso para construir dentro de las bases enemigas.

MARIO PARTY

DINERO FÁCIL

Dirígete al Mini Game Stadium en la casa de las opciones. Selecciona un nivel difícil, usa hándicaps, entrega 50 monedas a cada jugador y establece 30 turnos. Cuando estés a punto de finalizar el juego, convierte a los jugadores controlados por la CPU en jugadores humanos y quítales todas las monedas. Cada vez que hagas esto, conseguirás entre 800 y 1000 monedas para ti.

DINERO AÚN MÁS FÁCIL

Dirígete a la casa Mini Game y mira en el bote que hay a la derecha del chico Champiñón.

LLENA EL BANCO CHAMPIÑÓN FACILMENTE

Cada vez que se completa un juego, las estrellas y monedas de cada jugador humano se depositan en un Banco Champiñón. Sin embargo, no pasa esto con los jugadores controlados por la CPU. Para que sigan este sistema, convierte los jugadores controlados por la CPU en humanos en la última ronda del juego, usando las opciones del menú que aparece cuando pausas el juego.

Todo esto y más, en nuestra Superguía No. 8



Star Wars Episode 1: Racer

Quake II



¡Con esta exaustiva guía no hara falta que la fuerza te acompañe!

DOS SUPERGUÍAS



+ TRUCOS

Siembra el terror entre tus enemigos con esta guía que te conduce por todos los niveles